

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Jakob Gustavs: League of Legends, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 241–258.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48575>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

League of Legends

Jakob Gustavs

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 12
Entwickler:	Riot Games
Publisher:	Riot Games
Erscheinungsjahr:	2009
Genre:	MOBA („Multiplayer Online Battle Arena“)
Perspektive:	Isometrisch
Plattformen:	PC
Geeignet für:	Kompetenztraining
Fachrelevanz:	Pädagogik/Schul-AG

1 INHALT

In *League of Legends* dreht sich alles um die titelgebende Liga der Legenden, einer unabhängigen Organisation in der fiktiven Fantasy-Welt Runeterra, in der die Stärksten der Starken auf den „Feldern der Gerechtigkeit,, (einer Art Arena) ihre Kräfte messen können. Die Kämpfenden in der Liga werden Champions genannt. Die Spielenden übernehmen die Kontrolle über einen Champion ihrer Wahl und treten dann, gemeinsam mit anderen Teilnehmenden, gegeneinander an.

Die Hintergrundgeschichte ist lediglich Beiwerk und wird außerhalb des Spiels in Form von Videos, Comics und Kurzgeschichten ausgeschmückt. Die große

Stärke von *League of Legends* liegt in seiner komplexen Spielmechanik, die im Mittelpunkt dieses Artikels steht.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Hauptfiguren im klassischen Sinne gibt es in *League of Legends* nicht. Stattdessen können die Spielenden aus über 148 Champions (Stand: Mai 2019) wählen, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Denn in der Spielwelt Runeterra ist neben den Menschen reichlich Platz für andere Geschöpfe – seien es die kleinen pelzigen Yordle, die riesigen, aus der Dunkelheit entsprungenen Leereengeborenen oder die Lichtgestalten des Weltalls. Jeder Champion hat eine eigene kleine Hintergrundgeschichte und besondere Fähigkeiten.

3 SPIELKONZEPT

League of Legends gehört einem sehr jungen Genre in der Welt der Videospiele an, der sogenannten „Multiplayer Online Battle Arena“ (MOBA). Es wurde von begeisterten Fans unter dem Namen *Defense of the Ancient*¹ (DotA) als modifizierte Spielvariante des Echtzeit-Strategiespiels *Warcraft III*² im Jahr 2003 entwickelt. Mit wachsender Beliebtheit entstanden sukzessive die ersten Titel, die sich auf dieses Konzept konzentrierten und es zum Hauptinhalt machten. Im Oktober 2009 veröffentlichte das Studio Riot Games seinen Free-to-Play-Titel *League of Legends*, der sich bis heute mit über 100 Millionen monatlichen Spielenden (Stand: September 2016)³ als erfolgreichster Vertreter seines Genres verstehen darf. Andere sind zum Beispiel *Dota 2*⁴ (mitentwickelt vom ursprünglichen Entwickler der *DotA*-Mod) oder *Heroes of the Storm*.⁵ Folgende Überlegungen zur pädagogischen Anwendung können auch mit diesen Spielen angewendet werden, aufgrund der Popularität soll sich hier jedoch auf *League of Legends* konzentriert werden.

Das grundlegende Konzept eines MOBAs ist recht simpel. Die größte Ähnlichkeit hat das Genre mit einem Echtzeit-Strategiespiel. So sehen die Spielenden eine Karte aus der Vogelperspektive, die das Spielfeld darstellt, und steuern ihren Charakter mit der Maus und Tastatur. In MOBAs sind vor allem Taktik und Reaktions-

1 IceFrog: *Defense of the Ancient*, IceFrog (Hrsg.), 2003.

2 Blizzard Entertainment: *Warcraft III: Reign of Chaos*, Activision Blizzard (Hrsg.), 2002.

3 Köhler, Stefan: *League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl im Bereich von Mobile-Titeln*, 13.09.2016, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-riot-verkuendet-immense-spielerzahl-im-bereich-von-mobile-titeln.3302566.html> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).

4 Valve Corporation: *Dota 2*, Valve Corporation (Hrsg.), 2013.

5 Blizzard Entertainment: *Heroes of the Storm*, Blizzard Entertainment (Hrsg.), 2015.

zeit gefragt, denn nur wer den Überblick über das Spiel behält und schnell genug auf die Aktionen der anderen Spielenden reagieren kann, behält die Oberhand.

In *League of Legends* treten zwei Teams mit jeweils fünf Mitgliedern online gegeneinander an. Gespielt wird auf einer Karte (Abb. 1),⁶ auf der die zwei Lager der Teams sich in jeweils gegenüberliegenden Ecken des Spielfeldes befinden. Die La-



Abb. 1: Das Spielfeld ist in drei Hauptpfade aufgeteilt

ger sind über drei Wege – in der Regel Top-, Mid- und Bottomlane genannt – verbunden, die von einem Dschungel, gefüllt mit wilden computergesteuerten Monstern, getrennt werden. Ziel ist es, das Hauptgebäude, den sogenannten Nexus, des gegnerischen Teams zu zerstören. Doch auf dem Weg dahin müssen die Spielenden erst die drei feindlichen Türme, die am Rande jedes Weges stehen, und die fünf Gegenspieler/-innen des gegnerischen Teams passieren. Beide Lager entsenden fortwährend schwächere Einheiten (Minions), um die gegnerische Basis anzugreifen. Diese vom Computer gesteuerten Minions sind jedoch bedeutend schwächer als die Charaktere der Spielenden (Champions). Sollte einer der Cham-

6 League of Legends Wiki: Maps (League of Legends), (o. J.), in: League of Legends Wiki, online einsehbar unter URL: [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_(League_of_Legends)) (zuletzt abgerufen am 29.01.20).

pions sterben, wird dieser nach einer kurzen Strafzeit im eigenen Hauptquartier wiederbelebt. Die Spielenden erhalten für das Ausschalten des feindlichen Champions eine größere Menge an Erfahrungspunkten und virtuelles Gold. Diese können wiederum dazu eingesetzt werden, den Champion zu stärken. Ein Match kann zwischen 15 und über 60 Minuten dauern. Im Durchschnitt ist jedoch von einer Spielzeit von ca. einer halben Stunde auszugehen.

Die Champions, ihre Fähigkeiten und der Shop

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wählt jedes Teammitglied seinen Charakter in der Lobby (Abb. 2) und konfiguriert diesen, wobei verschiedene Einstellungen ge-



Abb. 2: Die Lobby vor Beginn des Matches

tätigt werden können. Jede Figur besitzt ihre eigenen Fähigkeiten und Waffen, ist in ihrem Erscheinungsbild einzigartig und vermittelt somit ein individuelles Spielgefühl. Bereits hier beginnen die ersten taktischen Entscheidungen, denn in *League of Legends* muss jedes Mitglied eine Rolle im Team übernehmen, für die sich einige Champions besser eignen als andere. Im Laufe der Jahre haben sich fünf Hauptrollen entwickelt, von denen pro Team in der Regel ein passender Champion vertreten ist: Krieger/-in, Magier/-in, Jungler/-in, Jäger/-in und Supporter/-in. Jede Rolle hat ihre feste Position. Während Krieger/-innen und Magier/-innen allein auf die Top- und Midlane gehen, begeben sich Jäger/-innen und Supporter/-innen gemeinsam auf die Bottomlane. Die Jungler/-innen halten sich zu Beginn des Spiels überwiegend im Dschungel auf und kämpfen dort gegen die dort hausenden neutralen Monster. Währenddessen ist es jedoch ihre Aufgabe, die Team-

mitglieder hin und wieder auf ihren Lanes zu unterstützen. Doch auch die anderen helfen sich mitunter auf ihren Positionen aus. Hier sind im Besonderen das Timing und die richtige Einschätzung der Situation ausschlaggebend, um im entscheidenden Moment zuzuschlagen und sich einen Vorteil zu erspielen.

So unterschiedlich die Champions auch sein mögen, so sind die Grundvoraussetzungen bei allen gleich. Jeder Champion besitzt neben seinem Standardangriff, der alle paar Sekunden automatisch erfolgt, sobald ein Ziel angewählt wird, vier Fähigkeiten zuzüglich einer stets wirkenden passiven Fertigkeit, die mit verschiedenen Arten von Boni (beispielsweise Erhöhung der Angriffstärke oder der Bewegungsgeschwindigkeit) begünstigt werden. Mit jedem Stufenaufstieg kann der Charakter eine neue Fähigkeit erlernen oder eine bereits bekannte verbessern. Die Fertigkeiten können ganz verschiedene Wirkungen erzielen. Meistens geht es darum, in einem bestimmten Bereich oder ein bestimmtes Ziel erhöhten Schaden zu wirken oder aber die Feinde handlungsunfähig zu machen. Die meisten Fähigkeiten verbrauchen eine bestimmte Ressource, genannt „Mana“. Diese kann im Laufe der Zeit aufgestockt werden und regeneriert sich von selbst. Hier ist taktisch kluges Haushalten gefragt, um im richtigen Moment genug Mana zur Verfügung zu haben und somit agieren zu können.

Die durch die Champions verursachten Beeinträchtigungen werden in physischen und magischen Schaden unterteilt. Je höher die physische Angriffskraft eines Charakters ist, desto verheerender sind dessen automatisch ablaufenden Angriffe. Doch auch die besonderen Fähigkeiten der Champions skalieren mitunter mit der physischen Stärke. Magische Angriffskraft stärkt hingegen ausschließlich die Zauber der Champions. Beispielsweise kann der Eisvogel Anivia einen Schneesturm beschwören, der alle Feinde in diesem Bereich verlangsamt (Abb. 3). Welche Art Schaden die Feinde austeilen, ist insbesondere für die widerstandsfähigeren Charaktere relevant, da es äquivalent zum Schaden auch zwei Defensivwerte gibt: Rüstung und Magieresistenz. Für das eigene Überleben ist es entscheidend zu wissen, welche Art Schaden welcher Feind verursacht, um sich mit der entsprechenden Verteidigung zu wappnen.

Die Ausrüstung stellt den letzten großen Komplex im Spiel dar. Jeder Champion hat die Möglichkeit, sich mit bis zu sechs Gegenständen auszurüsten, die wiederum für Gold erworben werden müssen. Gold erhalten die Spielenden durch das Töten gegnerischer Spielfiguren und die Zerstörung von Gebäuden. Bei den meisten Feinden ist es zudem entscheidend, wer den finalen Schlag ausführt, da nur dieser Person die Belohnung gutgeschrieben wird. Die erworbene Ausrüstung kann dann verschiedene Boni gewähren. Grundsätzlich steigern sie die passiven Werte des Charakters wie den ausgeteilten Schaden, die Lebenspunkte oder die Rüstung, verleihen mitunter aber auch mächtige passive Fähigkeiten wie zum Beispiel das sofortige Wiederbeleben des Champions nach dessen Ableben. Die bedachte Auswahl der Ausrüstung ist ein Kernelement des Spiels und hat entscheidenden Einfluss auf den Verlauf der Gefechte.



Abb. 3: Der Eisvogel Anivia

Anforderungen an die Spielenden

Wie bereits erwähnt, verfügt *League of Legends* über keine Narration – die Handlung wird extern, in Form von Kurzgeschichten, Comics und Videos, erzählt. Stattdessen definiert sich der Titel über seine komplexen und anspruchsvoll zu meisternden Spielmechaniken und bietet somit eine exzellente Spielwiese, um bestimmte Kompetenzen zu fordern und zu fördern. Matthias Rürup, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Empirische Schulforschung an der Bergischen Universität Wuppertal, hat in Anlehnung an eine Forschungsgruppe aus dem Jahr 2011 vier Kompetenzbereiche aufgestellt, die durch Videospiele gefördert werden können.⁷

- a) Kognitive Kompetenzen: Diese beschreiben die Fähigkeit, das Wissen um Spielregeln, Taktiken und Möglichkeiten auszubauen und auch anzuwenden. Hier werden taktisches Denken, Erkennen und Antizipieren von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen sowie das gleichzeitige Im-Blick-Behalten mehrerer Faktoren geschult. Wie bereits deutlich geworden sein dürfte, ist insbesondere *League of Legends* prädestiniert für solcherlei Aneignung von Wissen.

7 Rürup, Matthias: Games als Lerngelegenheit: Was lernt man da?, in: Mauruschat, Fabian/Rürup, Matthias/Schäfer, Timothy/Schledjewski, Janine (Hrsg.): Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern, Verlag 3.0: Linz 2017, S. 46.

- b) Soziale Kompetenzen: Wie beim Fußball oder ähnlichen Sportarten erfordern auch virtuelle Teamspiele eine gute Kommunikation zwischen den Spielenden. Informationen müssen schnell und zielgenau ausgetauscht und Absprachen getroffen werden. Da *League of Legends* in der Regel in einem Team von fünf Mitgliedern gespielt wird und mit einem hohen Maß an Komplexität aufwartet, ist hier Kommunikation zwischen den Akteur/-innen unverzichtbar.
- c) Motorische Kompetenzen: Oft geht es in Videospiele um Sekunden. Eine gute Hand-Augen-Koordination ist daher von Vorteil und kann durch regelmäßiges Spielen von Videospiele, die eine hohe Reaktionszeit erfordern, geschult werden. Hier mögen einem im ersten Moment First-Person-Shooter in den Sinn kommen, aber auch *League of Legends* erfordert aufgrund seiner hohen Spielgeschwindigkeit schnelle Reflexe und ein zielgenaues Klicken.
- d) Affektive Kompetenzen: Wer spielt, verliert. Das lässt sich nicht vermeiden, und die Spielenden müssen lernen, damit umzugehen, indem sie eine höhere Frustrationstoleranz entwickeln. Des Weiteren sind, insbesondere bei schnelleren und komplexeren Spielen wie *League of Legends*, eine erhöhte Aufmerksamkeit über einen längeren Zeitraum sowie das Treffen von Entscheidungen unter Zeitdruck eine entscheidende Kernkompetenz.

Ein *League-of-Legends*-Match dauert für gewöhnlich mindestens 20 Minuten und kann bis zu eine Stunde in Anspruch nehmen und fordert eine entsprechend lang anhaltende Konzentration von den Spielenden. Des Weiteren werden Fehler in der Regel sofort bestraft, und am Ende gibt es immer ein Team, das verliert. Eine hohe Frustrationsschwelle ist somit also Pflicht, um sich den Spaß am Spiel zu erhalten.

Im Folgenden soll betrachtet werden, wie diese Kompetenzen zur Anwendung kommen können. Grundsätzlich kann das Spielen in zwei Phasen unterteilt werden: der Spielvorbereitung und dem eigentlichen Spielen selbst.

Die Spielvorbereitung umfasst nicht nur die Auswahl des Champions unmittelbar vor dem Spiel, sondern auch das Sammeln von Informationen. Welcher Charakter hat welche Stärken und Schwächen? Welche passiven Boni passen zu meinen bevorzugten Champions? Und mit welchen anderen arbeiten sie besonders gut zusammen? Gerade in einem Spiel wie *League of Legends*, das regelmäßig überarbeitet und erweitert wird, ist dies ein fortlaufender Prozess, dessen Umfang aktuell bei über 148 spielbaren Charakteren nicht zu unterschätzen ist. Bereits hier lässt sich also erkennen, dass kognitive Kompetenzen zum Einsatz kommen müssen und immer wieder aufs Neue gefordert werden, bevor überhaupt richtig gespielt wird.

Die gesammelten Informationen gilt es in der Auswahlphase (die auf wenige Minuten begrenzt ist) vor Beginn eines Matches innerhalb kürzester Zeit anzuwenden. In sogenannten gewerteten Matches – man kann sich dies ähnlich wie ein Turnier in einer Saison vorstellen, bei dem die Teilnehmenden für jeden Sieg und jede Niederlage Punkte dazugezählt beziehungsweise abgezogen bekom-

men – wählen die Teams abwechselnd ihre Charaktere, sodass beide Parteien die Möglichkeit haben, auf die Entscheidungen der jeweils anderen zu reagieren. Die Spielsituation muss also nicht nur schnell analysiert und mit den eigenen vorhandenen Informationen abgeglichen, sondern auch mit dem Rest des Teams kommuniziert werden. Wer übernimmt welche Rolle? Wer spielt welchen Champion? Gibt es eine bestimmte Taktik oder Kombination, die angewandt werden soll? Bei fünf Köpfen treffen hier für gewöhnlich die unterschiedlichsten Ideen und Vorstellungen aufeinander. Es gilt also nicht nur, sich auszutauschen, sondern auch, Entscheidungen zu treffen. Dies erfordert wiederum Diskussions- und Kompromissbereitschaft, die der Kategorie der sozialen Kompetenzen zugeordnet werden können. In Schlagworten zusammengefasst geht es also um folgende Handlungsanforderungen an die Spielenden: Analyse der Situation, Sammlung und Anwendung eigenen Wissens sowie Kommunikation und gemeinsame Entscheidungsfindung mit dem Rest des Teams. Im Sinne von James Paul Gee, Professor of Literacy Studies an der Arizona State University, könnte hier auch die Anwendung von „Distributed Knowledge“⁸, also dem unterschiedlich verteilten Wissen zwischen mehreren Akteur/-innen und die Verknüpfung jenes Wissens durch Kommunikation, genannt werden. Zwar wendet er dieses Konzept auf die Beziehung zwischen Spielenden und ihrem Avatar an, jedoch erscheint es als durchaus plausibel, dies auch auf zwischenmenschliche Beziehungen im Spielkontext anzuwenden.⁹

Die Anforderungen der eigentlichen Spielphase gleichen, abgesehen von den hinzukommenden motorischen Anforderungen, denen aus der Vorbereitungsphase, jedoch in einem größeren Umfang und über einen längeren Zeitraum. Auch hier müssen die Spielenden ihre Champions und die der anderen kennen, um adäquat re- und agieren zu können. (Welche Fähigkeiten besitzen die anderen Charaktere? Wo liegen ihre Stärken, wo ihre Schwächen? Wer ist für mich/mein Team am gefährlichsten?) Es geht also weiterhin um die Anwendung von Wissen. Doch ebenso ist es erforderlich, die Spielsituation ununterbrochen neu zu analysieren. So sollte beispielsweise die Ausrüstung der Feinde im Auge behalten werden, um einschätzen zu können, ob der eigene „Build“ (die Auswahl der Ausrüstung) wie gewohnt eingesetzt werden kann oder ob es eventuell notwendig ist, auf ein anderes Item,¹⁰ das zum Beispiel mehr Schutz bietet, auszuweichen, um einen Werteschwerpunkt der gegnerischen Fraktion auszugleichen.

Des Weiteren gilt es, ein Auge auf den Spielstil der Mitspielenden zu haben. Dies betrifft sowohl die eigenen als auch die gegnerischen. Wer zeichnet sich durch eine besonders starke Spielweise aus? Wer spielt aggressiv, wer defensiv? Wird be-

8 Gee, James Paul: *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*, Peter Lang Publishing: New York 2013, S. 25–27.

9 Gee: *Good Video Games*, S. 26–27.

10 Ausrüstungsgegenstand.

reits früh versucht, Gegner gezielt auszuschalten, oder erst mal nur Geld und Erfahrung durch das Töten der Minions (Abb. 4) gesammelt? Bieten sich auf einer Lane wiederholt Lücken, die ausgenutzt werden können? Um diese Informationen sammeln zu können, bedarf es einer konstanten, erhöhten Aufmerksamkeit, denn ein Großteil dieser Handlungen geschieht gleichzeitig und ist somit nicht immer leicht zu erfassen (Abb. 5). Ebenso ist es für ein erfolgreiches Spielen erforderlich,



Abb. 4: Das Besiegen der Minions ist essenzieller Bestandteil des Spiels, um Gold zu sammeln



Abb. 5: Anbahnung einer Konfrontation

dass die Spielenden den Blick vom eigenen Champion und der eigenen Lane abwenden und den Rest des Spielfeldes im Auge behalten. Es wird hier von der sogenannten „Map-Awareness“ gesprochen. Die gesamte Aufzählung zeigt, wie viel es während des Spiels zu beachten gilt. Die affektiven Kompetenzen der Spielenden werden also ununterbrochen gefordert.

Doch all das bringt am Ende nichts, wenn die gesammelten Informationen nicht im Team angewandt werden. Das Stichwort hier lautet Teamwork. Wer zusammenarbeitet und sich gegenseitig hilft, wird stets größere Siegeschancen haben, als Spielende, die nur auf sich selbst achten.

Auch hier geht es um schnelle und gezielte Kommunikation, Diskussions- und Kompromissbereitschaft sowie Kritikfähigkeit. Dies mag einleuchtend und simpel klingen, doch die Erfahrung über die Jahre hat gezeigt, dass besonders bei *League of Legends* die Emotionen der Spielenden sehr schnell hochkochen können und ein kühler Kopf manchmal vergeblich gesucht wird. Es kann also durchaus davon gesprochen werden, dass die sozialen Kompetenzen der Spielenden immer wieder aufs Neue herausgefordert werden. *League of Legends* zu spielen heißt, zu verlieren – und zwar regelmäßig. Für die, die in dem Spiel besser werden möchten, gilt es, Niederlagen zu akzeptieren, aus ihnen zu lernen und sich zu reflektieren. Wer die Fehler nur bei den anderen sucht, wird früher oder später stagnieren und sich nicht mehr verbessern und möglicherweise den Spaß am Spiel verlieren. Somit ist auch der Umgang mit Frust eine Fähigkeit, die im Sinne des affektiven Kompetenzbereichs hier erlernt werden kann.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das für die Entwicklung zuständige Studio Riot Games richtete von Beginn an seinen Fokus auf die taktischen Elemente des Gameplays. Seit der Veröffentlichung im Jahr 2009 hat das Spiel zahlreiche Änderungen erfahren und ist dabei zu einem der größten E-Sport-Titel der Welt herangewachsen. Durch die regelmäßige Veröffentlichung neuer Champions und die Anpassung der Werte der bereits vorhandenen befindet sich das Spielerlebnis in einem stetigen Wandel und lädt dazu ein, ja, fordert geradezu dazu auf, sich regelmäßig mit den Mechaniken des Spiels auseinanderzusetzen. Auch die Karte hat zahlreiche strukturelle Veränderungen durchlaufen und erlaubt somit völlig neue taktische Möglichkeiten.

5 REZEPTION

Nicht umsonst gilt *League of Legends* als Vorreiter seines Genres. Wie eingangs erwähnt, konnten die Publisher des Spiels bereits 2016 ungefähr 100 Millionen monatliche Spielende verzeichnen. Dies entspricht fast dem Zehnfachen des direkten

Konkurrenten *Dota 2*.¹¹ Doch auch finanziell spielt der Titel ganz oben mit. Laut MMOs.com schätzte das auf Videospiele spezialisierte Marktforschungsunternehmen SuperData das Einkommen von *League of Legends* auf ca. 1,6 Milliarden US-Dollar¹² – obwohl es ein kostenloses Spiel ist. Möglich wird dies durch sogenannte Mikrotransaktionen, mit denen im Spiel verschiedene Kostüme für die Champions käuflich erworben werden können, die jedoch lediglich rein kosmetischer Natur sind und keinen Einfluss auf das Gameplay haben.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Die Beschaffenheit von *League of Legends* bietet eine ideale Gelegenheit für Studierende der Sozialen Arbeit und Erziehungswissenschaften, soziale Kompetenzförderung und Gruppendynamiken nicht nur theoretisch zu betrachten, sondern stattdessen direkt zu erfahren und zu gestalten. Erreicht wird dies natürlich durch das eigene Spielen. Im Folgenden wird ein Seminarkonzept für ein Semester vorgestellt, das zu großen Teilen eins zu eins auch als „Schüler/-innen-AG“ an Schulen Anwendung finden kann. Das vorgestellte Konzept liest sich an vielen Stellen eher wie ein pädagogisches Angebot, anstatt eines wissenschaftlichen Seminars für Studierende. Diese Form ist bewusst so gewählt, da es das Ziel sein soll, dass die Studierenden sich nicht, wie zu oft, von außen mit der zu betrachtenden Thematik befassen, sondern durch aktive Teilnahme, Gestaltung und Erleben ihrer eigenen Pädagogik neue Erkenntnisse erzielen. Das Seminarangebot gleicht also einer großen Simulation, in der sich die Studierenden ausprobieren können.

Die Simulation

Damit neue Konzepte in Schulen Anwendung finden, müssen sie einen bildungstechnischen Mehrwert beinhalten. *League of Legends* bietet Möglichkeiten, die in Kapitel 3 genannten Kompetenzen zu fördern – insbesondere die sozialen. Im Folgenden sollen daher einige Vorschläge gemacht werden, in welchem Rahmen dies geschehen könnte.

Viele Schulen bieten sogenannte „Schüler/-innen-AGs“ als von der Schule organisierte Aktivitäten am Nachmittag an. Aufgrund der strukturellen, logistischen

11 Köhler, Stefan: League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl im Bereich von Mobile-Titeln, 2016, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-riot-verkuendet-immense-spielerzahl-im-bereich-von-mobile-titeln.3302566.html> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).

12 Chelen, Matt: SuperData's 2015 Stats Place League of Legends and Clash of Clans At The Top, 26.01.2016, in: MMOs.com, online einsehbar unter URL: <https://mmos.com/news/superdatas-2015-stats-place-league-of-legends-and-clash-of-clans-at-the-top> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).

und technischen Gegebenheiten, die die meisten Schulen mit sich bringen, eignet sich dieses Konzept für eine „*League-of-Legends*-AG“. Auf wöchentlicher Basis könnte sich hier eine Kleingruppe von (idealerweise) fünf Schüler/-innen ab 14 Jahren treffen, um gemeinsam für eine bis zwei Stunden, in Betreuung einer pädagogischen Fachkraft, *League of Legends* zu spielen.

Die wichtigste Voraussetzung für solch eine AG ist selbstverständlich die notwendige Technik. Da die technischen Anforderungen des Spiels nicht sehr hoch sind, dürften in den meisten Schulen die vorhandenen Computer in den Informatikräumen ausreichend sein. Das Spiel selbst ist kostenlos erhältlich, somit fallen hier keine weiteren Kosten an. Gleiche Grundvoraussetzungen gelten auch für die meisten (Fach-)Hochschulen.

Hiermit wäre also der Kontext gesetzt, in dem das Seminar für die Studierenden stattfinden könnte. Aus ökonomischen Gründen ist es sehr unwahrscheinlich, dass ein Seminar nur für fünf Studierende angeboten werden kann. Dies stellt jedoch kein Problem dar. Innerhalb der Seminargruppe können Kleingruppen von idealerweise sechs Personen gebildet werden, sodass eine Gruppe aus fünf Spielenden und einer „pädagogischen Fachkraft“ besteht. Warum eine Person mehr empfohlen wird, als Spielende in einem Team sein können, wird später genauer erläutert. Die Mitstudierenden nehmen eine Dreifachrolle ein, zum einen als „Jugendliche“ oder „Schüler/-innen“, die ein pädagogisches Angebot wahrnehmen, dann als „pädagogische Fachkraft“, die das Angebot leitet, und zu guter Letzt natürlich als Studierende, die das Erlebte reflektieren, um daraus einen Erkenntnisgewinn zu erzielen.

Es bietet sich an, die Seminarsitzungen jeweils in drei Abschnitte zu unterteilen: die Theorie-, die Spiel- und die Reflexionsphase. In der ersten Phase, bevor das Spiel gestartet wird, kann die dozierende Person theoretischen Input (beispielsweise die einzelnen Kompetenzbereiche) vermitteln und thematische Schwerpunkte für die einzelne Sitzung setzen. Hier sind die Studierenden noch als Seminarteilnehmende tätig. Die Spielphase dient, wie der Name es schon vermuten lässt, dem Spielen. In dieser Phase schlüpfen die Studierenden entweder in die Rolle der „Jugendlichen“ oder der „pädagogischen Fachkraft“. Im Optimalfall besteht eine Kleingruppe aus fünf „Jugendlichen“ und einer „pädagogischen Fachkraft“ und sollte im Laufe des Semesters immer mit denselben Personen besetzt sein. Die Rollenverteilung soll jedoch nicht starr bleiben, sondern im Laufe des Semesters rotieren, sodass alle Teilnehmenden mal „Jugendliche“ oder „pädagogische Fachkraft“ sind. Die abschließenden 10 bis 15 Minuten einer Seminarsitzung sollen der gemeinsamen Reflexion gewidmet werden, in der die Seminarteilnehmenden wieder als Studierende zusammenkommen.

Im Folgenden wird ein exemplarischer Handlungsleitfaden für eine „Schüler/-innen-AG“ zum Thema *League of Legends* vorgestellt, der um Gestaltungsvorschläge für ein Hochschulseminar erweitert wird. Die Zuordnung „Jugendliche“ bzw. „Schüler/-innen“ und „Pädagogische Fachkraft“ können in diesem Fall

also entweder entsprechend ihrer eigentlichen Begriffsdefinition gelesen werden oder als Umschreibung für Studierende, die eine entsprechende Rolle einnehmen.

Vor dem Spiel

Kleine Willkommensrituale eignen sich hervorragend, um Treffen und Gruppenprojekte einzuleiten. Da die Zeit begrenzt ist, sollten diese jedoch nicht allzu viel Zeit beanspruchen. Denkbar wäre, dass sich die Gruppe zu Beginn gemeinsam hinsetzt und jede Person kurz erzählt, wie es ihr geht und was sie in den vergangenen Tagen Besonderes erlebt hat. Auf diese Weise können sich die Gruppenmitglieder untereinander besser kennenlernen. Erfahrungsgemäß werden die meisten auf die Frage hin, wie es ihnen geht, schlicht mit „Gut!“ antworten, doch die Erfahrung hat gezeigt, dass sich hin und wieder die eine oder andere Person öffnet und etwas mehr von sich preisgibt. Auf diese Weise können Jugendliche lernen, ihre eigenen Gefühle zum einen wahrzunehmen und zum anderen auch auszudrücken. Die anderen hingegen können hier lernen, auf andere Menschen einzugehen.

Bevor das erste Mal gemeinsam gespielt werden kann, gilt es für die Gruppe, jedoch noch eine wichtige Sache gemeinsam zu beschließen: die Regeln, wie miteinander gespielt werden soll. Beim ersten Treffen sollte sich also die Gruppe nach der Willkommens- und Einführungsrunde zusammensetzen und überlegen, welche Verhaltensregeln ihr im gemeinsamen Spiel wichtig erscheinen. Entscheidend hierbei ist, dass die Jugendlichen sich diese Regeln selbst erarbeiten. Die Fachkraft sollte hierbei lediglich unterstützend agieren.

Eine gute Möglichkeit für das Erstellen solch einer Liste ist es, zu Beginn Schlagworte zu sammeln, die den Jugendlichen in den Sinn kommen. Hier bietet es sich an, auf einem DIN-A2-Blatt mit einem Filzstift die Begriffe und Ideen zu sammeln. Zwar sollte sich die Fachkraft bei der Regelfindung so gut wie möglich zurückhalten, aber dennoch darauf achten, dass übliche Grundregeln für einen harmonischen und respektvollen Umgang enthalten sind.

Diese Regeln sollten als Grundlage für alle weiteren Aktivitäten innerhalb der AG gelten. Natürlich können die Schüler/-innen im Laufe der Zeit weitere Regeln aufstellen. Wichtig ist es, dass sie das Gefühl haben, die Regeln selbst aufgestellt zu haben. Dies fördert die Bereitwilligkeit, diese auch anzunehmen und einzuhalten. Von Sanktionen bei Nichteinhalten der Regeln sollte abgesehen werden. Ziel soll es sein, dass die Jugendlichen sich an die Regeln halten, weil sie einen Sinn darin sehen, nicht aus Angst vor Bestrafungen.

Für Dozierende an Hochschulen bietet es sich an, die erste Einführung im Plenum durchzuführen, um somit auch die Rahmenbedingungen des Seminars zu klären. Es könnten jedoch Teilaufgaben (wie zum Beispiel die Erarbeitung der Umgangsregeln) in kleine Gruppen gegeben und die Ergebnisse gemeinsam in der großen Runde besprochen werden.

League of Legends ist ein Spiel, in dem Planung eine entscheidende Rolle spielt. Es bietet sich daher an, bei jedem Treffen mit den Teilnehmenden vor dem Spielen

in eine Vorbesprechung zu gehen und gemeinsam zu überlegen, wie an das heutige Spiel herangegangen werden soll. Wer übernimmt welche Rollen? Hat jemand neue Infos, die er/sie mit der Gruppe teilen möchte? Gibt es eine bestimmte Taktik oder Champion-Kombination, die ausprobiert werden soll? Die Möglichkeiten zur Vorbesprechung sind geradezu endlos und laden insbesondere enthusiastische Spielende zu langen Gesprächen ein. Hier kann zum einen eine gesunde Diskussionskultur, aber auch das Sammeln und Anwenden von Informationen geübt werden.

Selbstverständlich können dies auch die Studierenden in ihren Kleingruppen tun, insbesondere, da in jeder Sitzung eine andere Person die Rolle der pädagogischen Fachkraft einnimmt. Um dem Seminar etwas mehr Struktur zu verleihen, wäre es denkbar, dass die dozierende Person in den einzelnen Sitzungen Schwerpunkte setzt, auf die die Studierenden achten sollen – beispielsweise Gruppendynamik, Kommunikation, Umgang mit fremden Spielenden etc.

Während des Spiels

Es ist davon auszugehen, dass die meisten Teilnehmenden bereits Erfahrung mit Computerspielen und eventuell sogar *League of Legends* haben. Für den Teil der Jugendlichen, der das nicht aufweist, ist dies eine ideale Gelegenheit, sich gegenseitig zu unterstützen und kennenzulernen, indem diejenigen, die das Spiel bereits kennen, den unerfahrenen Spielenden helfen.

Im Idealfall sind die Jugendlichen selbstständig dazu in der Lage, sich die Rollen (also Krieger/-in, Jungler/-in etc.) untereinander aufzuteilen. Hier darf es gern auch mal Diskussionen geben. Sollte es jedoch zu keiner einvernehmlichen Einigung kommen, sollte die pädagogische Fachkraft vermitteln. Bei anhaltenden Konflikten können auch Rotationsprinzipien eingeführt werden, sodass jede Person die Chance hat, ihre bevorzugte Rolle zu spielen. Auch sollten Jugendliche, die ausschließlich eine Rolle spielen möchten, dazu ermutigt werden, sich auszuprobieren und in neue Aufgabengebiete zu wagen.

Selbstverständlich kann die Fachkraft auch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Dies sollte jedoch nur dann der Fall sein, wenn die Jugendlichen sichtlich überfordert beziehungsweise orientierungslos sind oder selbst nach Hilfe verlangen. In erster Linie nimmt die pädagogische Fachkraft also eine passive Rolle ein und beobachtet die Interaktionen zwischen den Spielenden, um gegebenenfalls Situationen nach dem Spielen zu thematisieren und zu reflektieren.

Gemeinhin ist davon auszugehen, dass die Jugendlichen online gegen ihnen unbekannte Personen spielen. Sollte es jedoch der Fall sein, dass die pädagogische Fachkraft möglicherweise zwei *League-of-Legends*-AGs betreut, böte es sich an, in regelmäßigen Abständen die Gruppen zusammenzuführen, um gemeinsam beziehungsweise gegeneinander zu spielen.

Die dozierende Person muss hier natürlich doppelt beobachten. Zum einen die spielenden Studierenden, zum anderen insbesondere die Personen in der Rolle der

Fachkraft. Um in der gemeinsamen Reflexion am Ende der Sitzung Diskussionsstoff zu bieten, kann die dozierende Person beispielsweise konkrete Situationen aus den Gruppen aufgreifen und zur Besprechung präsentieren.

Nach dem Spiel

Gesprächsrunden nach den Matches können Raum für gemeinsame Auswertungen und Reflexion schaffen. Eine Möglichkeit wäre beispielsweise, dass die Jugendlichen jeweils eine Sache benennen, die ihrer Meinung nach gut funktioniert hat, und eine Situation, mit der sie unzufrieden sind. Hier können die Jugendlichen zum einen üben, sich selbst und andere einzuschätzen, und zum anderen lernen, konstruktive Kritik zu formulieren und diese auch anzunehmen – eine soziale Kompetenz, die oft nicht leichtfällt. Gemeinsam können die Schüler/-innen evaluieren, wie gut ihre geplanten Taktiken und ihr Zusammenspiel funktioniert haben, und dann Lösungsstrategien entwickeln. Auch hier finden wieder wichtige Lernprozesse ganz im Sinne des viel geschätzten „Lernens als Problemlösen“¹³ statt: Die Lernenden müssen ihre eigenen kognitiven Kompetenzen nutzen, um Informationen zu sammeln und auszuwerten und diese wiederum anschließend mit eigenem Wissen zu verknüpfen, um einen Weg zur Lösung des Problems zu finden. Da dies im Austausch mit anderen Mitlernenden geschieht, werden dabei außerdem die Kommunikations- und Diskussionsfähigkeiten gefördert.

Auch hier sollte die pädagogische Fachkraft wieder eine eher passive bzw. unterstützende Rolle einnehmen. Sollte es jedoch zu Regelverletzungen kommen oder Schwierigkeiten in der Kommunikation der Jugendlichen beobachtet werden, wäre in der Nachbesprechung der geeignete Zeitpunkt, um dies zu thematisieren und gemeinsam mit den Jugendlichen zu überlegen, wie damit umgegangen werden soll.

Je nach Verlauf der Evaluation und dem Engagement der Klasse können am Ende der Sitzung bereits Absprachen für den nächsten Termin getroffen werden – zum Beispiel in Form dessen, dass die Schüler/-innen den Umgang mit einem Champion oder eine bestimmte Spielweise üben oder aber sich zu bestimmten Themen belesen und das Gelernte in die Gruppe tragen. Da es sich hierbei um eine AG handelt und nicht um ein Unterrichtsfach, sollte stets mit der Prämisse herangegangen werden, dass die Schüler/-innen sich mit dem auseinandersetzen, woran sie Spaß haben, denn schließlich handelt es sich hierbei nach wie vor um eine Freizeitbeschäftigung.

Es bleibt zu hoffen, dass die Studierenden so enthusiastisch an dem Seminar teilnehmen, dass sich die Reflexionsgespräche am Ende der jeweiligen Sitzung von selbst entwickeln. Sollte dem nicht so sein, könnte die dozierende Person versuchen, einen Gesprächsanstoß zu geben, indem sie gezielte Fragen stellt („Wie habt ihr Si-

13 Rürup: Games als Lerngelegenheit, S. 44–45.

tuation XYZ wahrgenommen?“, „Was lief besonders gut/schlecht?“, „Wie habt ihr Problem ZYX gelöst?“, „Was war heute anders?“ etc.). Um dem Seminar mehr inhaltliche Tiefe zu verleihen und die Studierenden zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit eben jenem zu bewegen, bietet es sich als Seminarleistung an, dass die Studierenden in der Sitzung, in der sie die Rolle der pädagogischen Fachkraft einnehmen, einen Beobachtungsbericht verfassen und das Geschehene anschließend schriftlich reflektieren. Dies vertieft nicht nur die Auseinandersetzung mit den Kompetenzbereichen und den Wirkmächten von Gruppendynamiken, sondern lässt die Studierenden gleichzeitig das Schreiben von Feldberichten üben.

Zusammenfassung

Einen allgemeingültigen Leitfaden für die Gestaltung solch einer AG oder eines Seminars vorzugeben, ist praktisch nicht möglich. Es können lediglich Anhalts- und Schwerpunkte vorgeschlagen werden. Bei der finalen Gestaltung muss jede Fachkraft/dozierende Person in ihre eigene Kompetenz- und Trickkiste greifen. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es Aufgabe der Fachkraft ist, den Prozess des Spielens zu begleiten. Dabei sollten stets der Spaß und das freundliche Miteinander im Vordergrund stehen. Welche Ziele sich die AG möglicherweise selbst steckt, ist letzten Endes Sache der teilnehmenden Jugendlichen und sollte von der Fachkraft unterstützt werden.

Für die Studierenden im Seminar gilt es jedoch den Blick für die pädagogischen Gestaltungsmöglichkeiten zu erweitern, insbesondere in Bezug auf Medienpädagogik, die gemessen an der Relevanz, die Technik in unserem Leben hat, immer noch stark unterrepräsentiert ist.

Als allgemeine Empfehlung kann jedoch gesagt werden, dass, wie so oft, auch hier weniger mehr ist. Im Idealfall schafft es die Gruppe, sich nach einer gewissen Eingewöhnungsphase selbst zu organisieren. Je mehr Prozesse in der Eigenregie der Jugendlichen liegen und je weniger die Fachkraft lenkend eingreifen muss, desto höher sind der Lerneffekt und auch der Spaß. Daher gilt: So viel Freiheit wie möglich und so viel Kontrolle wie nötig.

Gemeinhin werden Videospiele noch immer als „Jungssache“ dargestellt. Dass dem schon lange nicht mehr so ist, beweist die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest jedes Jahr aufs Neue. Laut der Befragung aus dem Jahr 2017 spielen über 50 % der Mädchen im Alter von 12 bis 19 Jahren mindestens einmal in der Woche.¹⁴ Dennoch sind Videospiele im öffentlichen Raum oft sehr männerdominiert. Es wäre demnach eine Überlegung wert, eine *League-of-Legends*-AG explizit für Mädchen anzubieten. Noch besser wäre es na-

14 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2017 – Jugend, Information, (Multi-)Media, (o. J.), in: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online einsehbar unter URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf (zuletzt abgerufen am 03.05.18).

türlich, wenn sich eine heterogene AG bildet, in der insbesondere Jungen lernen, Mädchen als gleichwertige Spielende anzuerkennen. Dies bedeutet insbesondere, Mädchen nicht nur zu dulden, sondern sie vor allem auch als die Wortführerinnen, Taktikerinnen und Profis, die sie sind beziehungsweise sein können, zu sehen und zu respektieren.



Abb. 6: Sieg

7 QUELLEN

- Blizzard Entertainment: Heroes of the Storm, Blizzard Entertainment (Hrsg.), 2015.
- Blizzard Entertainment: Warcraft III: Reign of Chaos, Activision Blizzard (Hrsg.), 2002.
- Chelen, Matt: SuperData's 2015 Stats Place League of Legends and Clash of Clans At The Top, 26. 01. 2016, in: MMOs.com, online einsehbar unter URL: <https://mmos.com/news/superdatas-2015-stats-place-league-of-legends-and-clash-of-clans-at-the-top> (zuletzt abgerufen am 30. 10. 17).
- Gee, James Paul: Good Video Games and Good Learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy, Peter Lang Publishing: New York 2013.
- IceFrog: Defense of the Ancient, IceFrog (Hrsg.), 2003.

- Köhler, Stefan: League of Legends – Riot verkündet immense Spielerzahl im Bereich von Mobile-Titeln, 13.09.2016, in: GameStar, online einsehbar unter URL: <http://www.gamestar.de/artikel/league-of-legends-riot-verkuendet-immense-spielerzahl-im-bereich-von-mobile-titeln.3302566.html> (zuletzt abgerufen am 30.10.17).
- League of Legends Wiki: Maps (League of Legends), (o. J.), in: League of Legends Wiki, online einsehbar unter URL: [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Maps_(League_of_Legends)) (zuletzt abgerufen am 29.01.20).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM-Studie 2017 – Jugend, Information, (Multi-)Media, (o. J.), in: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, online einsehbar unter URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2017/JIM_2017.pdf (zuletzt abgerufen am 03.05.18).
- Rürup, Matthias: Games als Lerngelegenheit: Was lernt man da?, in: Mauruschat, Fabian/Rürup, Matthias/Schäfer, Timothy/Schledjewski, Janine (Hrsg.): Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern, Verlag 3.0: Linz 2017.
- Valve Corporation: Dota 2, Valve Corporation (Hrsg.), 2013.